

Chaire  
Inventivités  
Digitales

5<sup>e</sup> édition

04.11.19 > 08.11.19

de la **créativité** et de  
**l'innovation**



Institut Mines-Télécom  
Business School



IP PARIS

PROGRAMME



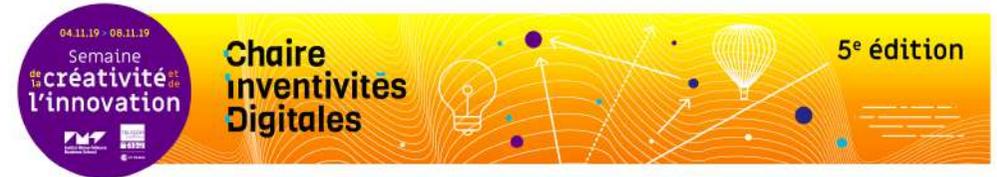
accenture

ESAT ÉCOLE SUPÉRIEURE  
D'ART ET DE DESIGN  
DE REIMS

Magellan  
Consulting



SIANA  
L'IMAGINAIRE  
DES TECHNOLOGIES



## En quoi ça consiste ?

« La créativité est un enjeu social majeur de notre société et économie de la connaissance pour comprendre le monde d'aujourd'hui et être capable de s'adapter à celui qui vient. »

Flavien BAZENET, titulaire de la Chaire Inventivités Digitales et enseignant-chercheur en entrepreneuriat à Institut Mines-Télécom Business School et concepteur de la semaine.

La créativité : Un levier clé et un enjeu social majeur pour les compétences de demain.

La révolution numérique transforme le monde en profondeur et suscite un renouveau sans précédent.

De nouvelles formes d'organisation et des modèles disruptifs émergent bousculant l'ensemble des activités économiques, sociales et culturelles.

Dans ce contexte en perpétuelle mutation où l'innovation digitale fonde les avantages concurrentiels et dans lequel la course aux idées est de plus en plus stratégique, la question des talents - agiles, créatifs et innovants - est devenue une priorité pour les organisations publiques et privées.

La créativité numérique apparaît alors comme une compétence essentielle. Dans son étude « The Future of Jobs » le World Economic Forum met d'ailleurs en exergue que la créativité, la pensée critique et la résolution de problèmes complexes seront les 3 compétences principales en 2020.

Orienté vers la créativité et l'innovation, cet événement s'intègre dans le cursus de deuxième année des étudiants managers de Institut Mines-Télécom Business School et des élèves ingénieurs de Télécom SudParis.

Des partenariats exclusifs avec Le CUBE et SIANA, centres de création numérique, apportent une valeur artistique et créative aux travaux réalisés.

Pour les étudiants, il s'agit d'être formés et accompagnés afin de développer leur créativité. En priorité, le programme de la semaine doit permettre aux étudiants :

- de sortir des modèles de pensée habituels en se confrontant à de nouveaux champs d'expérimentations tels que la création numérique ;
- d'appréhender les grands enjeux de demain pour les entreprises ;
- d'apprendre et d'expérimenter des techniques collectives de gestion de l'innovation et de la créativité ;

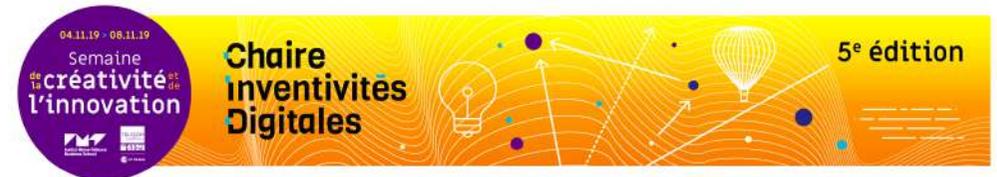
- de comprendre l'importance fondamentale de l'innovation ;
- d'élaborer et de formaliser un concept innovant.

Les méthodes pédagogiques employées, expérientielles, viseront à stimuler la créativité des participants, l'interaction entre les experts entreprises, les coaches, les encadrants pédagogiques et l'apprentissage pair à pair.



### INFOS CLÉS

- 450 étudiants ingénieurs et managers
- 60 équipes
- 50 enseignants, intervenants et partenaires
- 20 masterclasses, ateliers, conférences
- 5 jours de réflexions et de travail intensifs



## Comment ça se passe ?

### Méthode pédagogique

- Heures programmées : 30 heures
- Charge totale de travail étudiant estimée : 50 heures

Cette semaine se déroule sous un format de Challenge.

Cette semaine dédiée à l'apprentissage des techniques de créativité et au management de l'innovation est organisée sur la base de conférences, de workshops, de masterclasses thématiques, de témoignages, de rencontres avec des professionnels, des artistes du numérique et de travail en atelier sur les projets.

Les étudiants sont repartis en équipe de 7 membres. Les équipes sont imposées afin de favoriser la mixité des profils. Chaque équipe devra élaborer un concept créatif qu'elle présentera sous un format vidéo de 2 minutes, un prototype, un poster visuel, une page décrivant le projet, et un « Broadway pitch » sous format théâtral.

Le thème de la semaine est « **Sur les traces des grands inventeurs... pour créer un monde désirable** ». La problématique s'articule donc autour des grands défis sociétaux du XXI<sup>e</sup> siècle, tels que la mobilité, l'habitat et la smart city, le commerce de demain, le vivre-ensemble, l'enseignement. Les équipes devront se projeter en 2030 afin de résoudre ces enjeux sans contraintes de faisabilité.

### Modalités d'évaluation

Les étudiants participeront de manière active à l'intégralité de la semaine. Un passeport sera remis à cette occasion à chaque équipe afin de valider la participation du groupe aux événements de la semaine.

Pour le jeudi 7 novembre 2019 à 18h chaque équipe constituée de sept étudiants livrera une vidéo de 2 minutes intégrant le prototype réalisé, un poster visuel et une page présentant son projet.

Des jurys de sélection seront mis en place le vendredi 8 novembre 2019 de 10h à 13h. Chaque équipe disposera de 10 minutes pour présenter sa vidéo et réaliser un « Broadway pitch » en s'appuyant sur son prototype. A la suite de cette présentation, le jury disposera de 5 minutes pour interroger le groupe. Chaque équipe devra présenter à cette occasion son passeport remis en début de semaine.

Chaque jury sélectionnera un finaliste. Les finalistes présenteront leur concept le vendredi 8 novembre 2019 après-midi de 15h à 17h sous un format « Broadway pitch », un pitch original et théâtral durant 10 minutes.

La validation de cette UV est fondée sur les livrables rendus par les étudiants et les présentations réalisées.

L'évaluation sera réalisée selon l'avis donné par le jury mis en place et par le classement général des équipes finalistes, réalisé par le vote des étudiants entre eux.

### Livrables attendus

Un espace numérique est mis en place à destination de l'ensemble des étudiants sur lequel ils pourront retrouver l'intégralité des supports, des plannings et espaces de rendus. (<https://imt-bs.agorize.com/fr>)

- Vidéo de 2 minutes (Format : 1080px par 1920px) ;
- Poster (Format : 29,7 x 42 centimètres - en .pdf) ;
- Page descriptive du projet (voire modèle dans l'espace numérique - Format .PDF) ;
- Prototype libre ;
- Scénarisation théâtrale du pitch.

# Responsable pédagogique



Enseignant-Chercheur en entrepreneuriat et en innovation à Institut Mines-Télécom Business School, Flavien Bazenet est titulaire depuis 2019 de la Chaire « Inventivités Digitales », première Chaire d'enseignement dédiée à la créativité numérique. Directeur de programmes, il dirige depuis 2012 le Master « Ingénieur d'affaires internationales » et co-dirige le Master « Inventivités digitales : Designer, Ingénieur, Manager ».

Il conçoit et coordonne plusieurs programmes pédagogiques interdisciplinaires mêlant managers, ingénieurs et designers, dont le programme d'open-innovation FIRST de la Fondation Mines-Télécom durant 5 ans ainsi que la « Semaine de la Créativité et de l'Innovation » qui regroupe 450 étudiants et pour laquelle il a reçu en 2016 le Prix de l'innovation pédagogique. Par ailleurs, Flavien Bazenet a participé en 2018 à l'émergence de la formation « Chef de projet agile » labellisée Grande École du Numérique et portée par le Cube, centre de création numérique à Issy-les-Moulineaux.

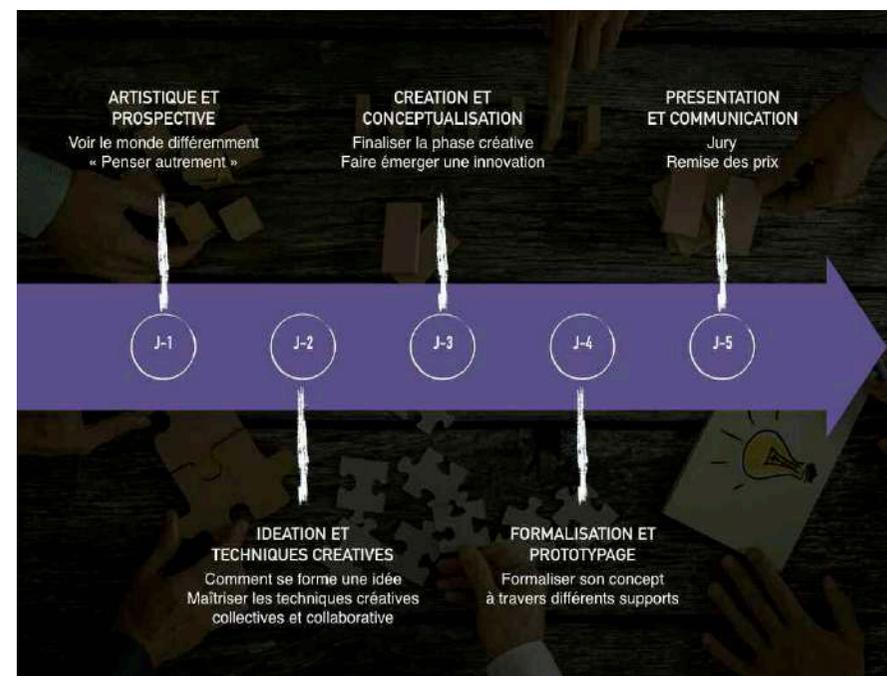
Au sein de IMT-BS, il crée le MOOC « Creative Thinking : Manager la créativité numérique » et a participé à la conception d'un MOOC dédié au management de la transformation digitale. Il intervient au sein de nombreux établissements sur l'entrepreneuriat numérique, le management stratégique et la créativité dont Science Po, ENSAE ParisTech, Télécom ParisTech, IGPDE ou encore le CNRS...

Entrepreneur, il a été associé d'une start-up qui conseille au quotidien les collectivités locales dans le domaine des usages numériques et a fondé en 2012 une agence de communication spécialisée dans la communication personnelle et la stratégie d'influence dont il devient Directeur général. Il a commencé sa carrière comme consultant dans les technologies de l'information et de la communication pour des grands groupes du domaine des télécommunications. Il accompagne aujourd'hui de nombreux entrepreneurs digitaux.

Engagé dans plusieurs projets associatifs, il est élu municipal à Jouy-en-Josas et administrateur du Cube, centre de création numérique pionnier en France et contribue régulier à la Revue du Cube.



## Planning de la semaine





## #1 - Lundi 4 novembre : Atelier artistique et prospectif

### VOIR LE MONDE DIFFEREMMENT ET PENSER AUTREMENT

- 9h30 - 10h30 : Lancement de la semaine  
Amphi Etoile et amphi 10

Introduction et animation de la semaine par Flavien Bazenet, coordinateur de la semaine.

Mot d'accueil par Denis Guibard, Directeur de Institut Mines-Télécom Business School et par Christophe Digne, Directeur de Télécom SudParis.

Interventions des entreprises partenaires et sponsors de la semaine : Davidson Consulting, Accenture, Magellan Consulting.

- 10h30 - 12h30 : Think Tank - Conférence inspirante « Qu'allez-vous encore inventer ? »  
par Aymeric Poulain  
Amphi Etoile et amphi 10

#### Qu'allez-vous encore inventer ?

De quels repères dispose-t-on pour diriger son inventivité dans un monde où de multiples transitions sont à l'œuvre simultanément ? Où trouver des idées pour inventer ? Que reste-t-il à inventer ? Est-ce qu'il faut encore inventer des choses ? Est-ce que c'est à vous de le faire et comment ? Inventons des choses utiles !

Cette conférence a pour objectif de faire un panorama des enjeux et évolutions liées au numérique. L'accent est mis dans ces interventions sur l'état d'esprit à avoir par rapport aux connaissances exposées, de manière à susciter l'engagement du public.

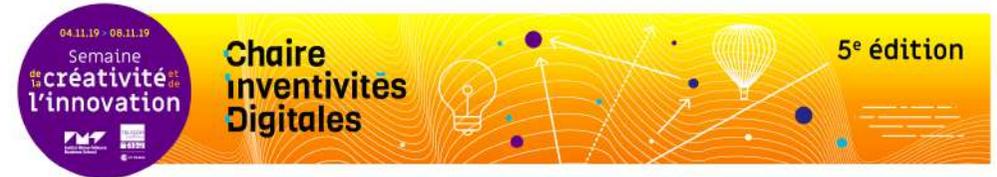
Les thématiques abordées seront : la responsabilité, les peurs du numérique, la singularité, les transitions, l'IA, la data, le quantique, les évolutions des paradigmes scientifiques, le temps des algorithmes, la fin de la vie privée, la futurologie, les différentes formes de réalité (virtuelle, augmentée, alternative, altérée), la transition démocratique, CiviTech et la transparence, la blockchain, la cryptographie, les objets connectés, robots, drones, véhicules connectés, la fin du travail, le revenu universel, la e-santé, les biomatériaux, le biomimétisme, les intelligences diverses, la smart city...

- 12h30 - 14h00 : Déjeuner libre
- 14h00 - 14h45 : Briefing général : objectifs, missions, équipes  
Amphi Etoile et amphi 10

Rappel des consignes par Flavien Bazenet : distribution des documents, distribution des passeports par équipes et kits de créativité, consignes pédagogiques, livrables attendus.

- 15h00 - 16h30 / 16h45 - 18h15 : DO TANK - Ateliers & Workshops thématiques  
Voir planning de répartition des groupes par salles et par ateliers

Chaque équipe participera à l'ensemble des 4 ateliers et workshops thématiques entre le lundi après-midi et le mardi matin. Chaque atelier durera 1h30.



#### Atelier & Workshop 1. « Atelier théâtral - initiation à la scénarisation »

par Clément TISSOT

Cet atelier donnera les clés d'une scénarisation théâtrale réussie. Cela permettra aux étudiants de mieux préparer la scénarisation de leur vidéo mais aussi de préparer leur « Broadway pitch » sous forme théâtrale.

#### Atelier & Workshop 2. « Le Design thinking au service de la créativité »

par Alexandra CAUCHARD

Cet atelier est une introduction aux méthodes de Design Thinking. Cet atelier original met en exergue l'importance de l'observation, du diagnostic de l'expérience client et de la pensée transverse. Qu'est-ce que le Design Thinking ? L'histoire du Design Thinking ? Les étapes du Design Thinking ? Comment identifier un problème ? Comment mieux comprendre ses utilisateurs pour répondre à leurs besoins ?

#### Atelier & Workshop 3. « Initiation aux techniques de prototypage »

par Antoine BOUDIC & Laura PEROUZE

Cet atelier a pour objectif de présenter les nombreuses façons de concevoir un démonstrateur pour présenter son idée, des techniques les plus basiques aux plus complètes. L'objectif est de développer une culture agile du « test and learn ».

#### Atelier & Workshop 4. « Serious Escape Game - Grands inventeurs & Grandes inventions »

par Chaire Inventivités Digitales de IMT-BS, IMT Lille Douai et Ingame Studio

Ce Serious Escape Game a été conçu spécialement pour la Semaine de la créativité et de l'innovation dans le cadre d'une collaboration entre IMT-BS, IMT Lille Douai.

L'objectif de cet atelier est de fédérer un groupe bienveillant pour faciliter le mode de travail collaboratif qui sera nécessaire tout au long de la semaine.

## #2 - Mardi 5 novembre : Atelier idéation et techniques créatives FORMER UNE IDÉE ET MAÎTRISER LES TECHNIQUES CRÉATIVES COLLECTIVES

- 9h30 - 11h00 / 11h15 - 12h45 : Ateliers & Workshops thématiques

Voir planning de répartition des groupes par salles et par ateliers

Suite des ateliers du lundi 4 novembre. Chaque équipe participera à l'ensemble des 4 ateliers et workshops thématiques entre le lundi après-midi et le mardi matin. Chaque atelier durera 1h30.

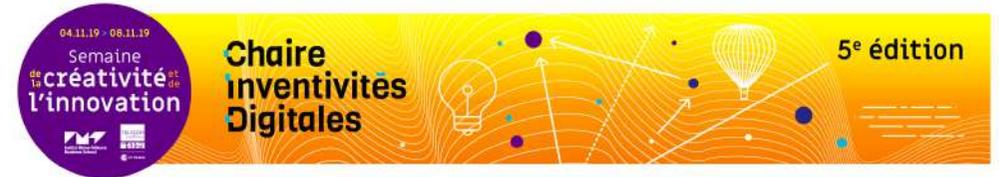
- 12h45 - 14h30 : Déjeuner libre

- 14h30 - 18h30 : WORKSHOP - Ateliers de créativité encadrés

Voir planning de répartition des groupes par salles et par ateliers

Des coaches accompagneront chaque équipe afin de les challenger et de les aider dans la phase d'idéation, pour faire émerger les idées. L'originalité de ce workshop réside dans le fait que des partenaires entreprise et des étudiants de dernière année du master id-DIM (Inventivités digitales : Designer, Ingénieur, Manager) encadreront les équipes.

Cet enseignement a pour objectif principal de permettre d'appréhender les techniques de management de la créativité et de l'intelligence collective.



### #3 - Mercredi 6 novembre : Atelier de création et de conceptualisation

#### DISRUPTION DAY : FINALISER LA PHASE CRÉATIVE

- 9h30 - 10h00 : Briefing de la journée  
Amphi Etoile et amphi 10

Un point d'étape sera fait avec l'ensemble des équipes afin de répondre aux questions sur les livrables attendus.

Un jeu de cartes inspirantes « les stratégies obliques » sera présenté à chacune des équipes afin de leur permettre d'explorer de nouveaux champs créatifs.

- 10h00 - 11h30 / 11h45 - 13h15 : MasterClasses thématiques & Travail en équipe  
Voir planning de répartition des masterclasses

Durant toute la matinée les étudiants pourront assister à 6 masterclasses thématiques d'une durée de 1h30 chacune. Chaque étudiant devra participer à *minima* à une masterclass.



#### Masterclass 1. Collective singing improvisation par Kay BOURGINE

Cette masterclass est axée sur une approche originale et ludique des liens corps / voix, une exploration de votre créativité à base d'exercices simples pour lâcher prise, s'exprimer avec du son et du mouvement et découvrir votre voix à travers des thèmes tels que : les Circle Songs, l'improvisation, le rythme, les sons, les gestes, pour vous relier à votre imagination et vos sensations.

#### Masterclass 2. Ré-inventer l'innovation par Thierry ISCKIA

Cette masterclass vise à présenter les différentes manières de tirer parti des communautés pour innover à l'heure du Digital. Les notions de plateformes, d'écosystèmes, de communautés ... seront abordées.

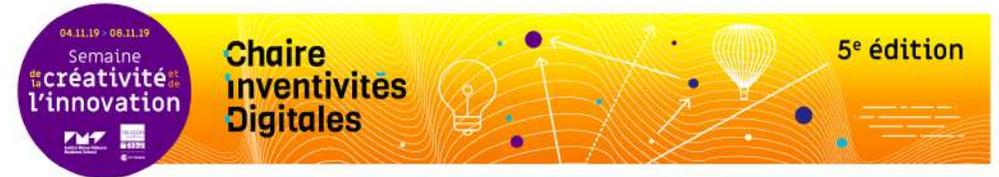
#### Masterclass 3. Le storytelling - l'art de raconter des histoires par Vincent RIGAUT

Cet atelier axé sur l'art du storytelling permettra à chaque participant d'aborder de manière plus riche et plus créative les façons de s'exprimer en public, grâce à différents outils et techniques utilisés notamment au théâtre.

#### Masterclass 4. Qui change le monde ? Voyage à la découverte d'innovations sociales par Cédric GOSSART

Cette masterclass vous propose un voyage à travers les innovations sociales développées sur cinq continents. Chaque jour, des millions de personnes vivent pour changer le monde en produisant du commun et donnent par là-même un sens à leur vie. Nous vous invitons à découvrir leurs aventures !





#### #4 - Jeudi 7 novembre : Atelier de design et de prototypage

##### FORMALISER ET PROTOTYPER SON IDÉE

- 9h30 - 13h00 : Centre de ressources en accès libre & Travail en équipe  
Rue Etoile
- 13h00 - 14h30 : Déjeuner libre
- 14h30 - 18h00 : Travail en équipe libre
- 18h00 : Rendu des livrables

Rendu des livrables sur la plateforme numérique (<https://imt-bs.agorize.com/fr>) : intégration du lien de la vidéo de 2 minutes / poster dans le format demandé en .pdf / page descriptive du concept en format .pdf.



#### #5 - Vendredi 8 novembre : Pitcher et communiquer

##### DELIVERY DAY : VALORISER ET PARTAGER SON IDÉE

- 10h00 - 13h00 : Restitution  
Voir ordre de passage, salle et horaire définis pour le passage de chaque équipe en jury

Le jury sera composé de 3 personnes. Chaque équipe disposera de 10 minutes pour présenter sa vidéo, son prototype et un « Broadway pitch » pour défendre son idée. Cette présentation sera suivie d'un échange de 5 minutes avec le jury.

Chaque équipe présentera à cette occasion son passeport afin de comptabiliser le nombre de tampons obtenus lors des ateliers, des jeux concours...

Chaque jury désignera une équipe finaliste et un coup de cœur

- 15h00 - 17h00 : Finale de la Semaine  
Amphi Etoile et amphi 10

Les équipes finalistes présenteront leur concept sous un format original et innovant en mode « Broadway pitch », ou pitch théâtralisé.

Tous les étudiants sont invités à participer à la restitution ainsi que l'ensemble des partenaires. Chacun pourra voter pour son concept préféré.

Remise des prix

Mot de conclusion par les partenaires-entreprises.

- 17h00 : Cocktail de clôture - Networking

## Les intervenants de la Semaine

### Conférencier



**Aymeric POULAIN MAUBANT** mène une activité de conseil en transition vers l'ère cognitive au sein de sa société Nereys fondée en 2007. Alumni de l'Institut Mines Télécom (IMT Atlantique), de l'Université d'Aston à Birmingham et docteur en sciences cognitives de l'Université de Rennes I, il travaille à Brest depuis plus de vingt ans et a accompagné ce territoire dans sa stratégie numérique jusqu'à la labellisation FrenchTech en 2015. Il conçoit et rédige également les cahiers de veille de la Fondation Mines-Télécom, et rédige ou coordonne des ouvrages sur les métiers du numérique ou sur des travaux de chercheuses et chercheurs dans le numérique. Ces activités de formation et de conférences portent sur les systèmes d'Intelligence Artificielle, les Sciences, la Prospective. Il est co-fondateur de la Cantine numérique brestoise.

### Intervenants



**Michel BERTIER** décore avec ses paysages sonores imaginaires façades, ponts, toitures, sous-bois, jardins... en privilégiant le son électroacoustique comme vecteur poétique pour l'architecture et la nature. Également Performeur sur dispositif électroacoustique, il accompagne plaisamment poètes et instrumentistes en sculptant en direct leur musicalité acoustique. Directeur adjoint du département de musicologie et d'arts du spectacle de l'Université Paris-Saclay à Evry il y a enseigné la musique et les nouvelles technologies et l'histoire de la musique. Compositeur il défend le son comme personnage pour le théâtre, la danse, la radio, la télévision et plus récemment le cirque avec entre autres Michel Dydim, Susana Lastreto, Antonio Arena, Alain Mollot, Tiina Kaartama, Adrienne Larue, Jean-Pierre Chabrol, Maguy Marin, Julie Dourdy, la chaîne Canal+... et le CNRS

Sa série « Allô » installations à partir de sonneries de téléphones mobiles reconditionnés surprennent par leur évocation poétique et leur humour et lui ont valu le prix coup de cœur 2008 de l'entreprise Orange !



**Antoine BOUDIC** passionné de digital et entrepreneur dans l'âme, il a créé 3 strat-ups avant de rejoindre Davidson Consulting pour adresser des sujets d'innovation et de transformation. Dans le cadre de ses missions il assiste des clients sur des problématiques de product management, de formation aux méthodes agiles ainsi qu'au design thinking.

Il enseigne également la prise de parole en public afin d'aider à créer et à faire une présentation publique seul ou en groupe.



**Kay BOURGINE** est chanteuse et coach vocal. Leader du groupe folk-jazz Dragonfly, Kay Bourgine est auteur-compositeur-interprète, et aussi acteur, et coach vocal et scénique.

« Aider les gens à découvrir leur voix et à se relier à leur potentiel créatif est quelque chose qui me passionne. J'ai eu la chance de me former auprès de Bobby McFerrin, Rhiannon et beaucoup d'autres et je trouve que la détente, l'ancrage et l'exploration des liens corps/voix sont des clés essentielles pour s'exprimer de manière authentique. »



**Alexandra CAUCHARD** est la fondatrice de Shaker, agence de conseil qui accompagne les entreprises à impliquer les collaborateurs dans leurs transformations et leurs démarches d'innovation. Spécialiste en design-thinking et en intelligence collective, elle enseigne les soft skills (créativité, coopération, connaissance de soi...) à Hec, à l'Institut Mines-Télécom, au Cnam et à l'Iscom.

Elle est également dotée d'une expertise métier sur la transformation des ressources humaines et de la formation. En effet, avant de fonder Shaker, elle a travaillé dans la formation professionnelle (Elegia) et a été responsable éditoriale du magazine Décideurs sur les sujets RH, Éducation et Management.

Elle a également fondé au sein du groupe un laboratoire d'innovation collaborative pour développer l'intrapreneuriat.



Enseignant-chercheur à IMT-BS, **Cédric GOSSART** travaille sur les innovations sociales numériques et les stratégies de RSE, notamment dans le secteur du numérique. Il s'intéresse aussi aux pratiques de recherche et d'innovation responsables et aux impacts écologiques du numérique. Il codirige le laboratoire LITEM, est membre du comité de rédaction de la revue Terminal et du conseil d'administration de l'association Teragir.



**Thierry ISCKIA** est Professeur permanent en Stratégie à Institut Mines-Télécom Business School et expert en Digital Strategy. Ses travaux portent principalement sur les stratégies de plateformes, les écosystèmes d'innovation et les différentes formes d'Open Innovation.

Thierry a plus de 20 ans d'expérience dans le domaine du Digital et intervient dans de nombreux projets de recherche académiques et industriels (Smart City, MaaS, IoT, Big Data, Industrie 4.0, ...). Thierry est également consultant indépendant (freelance) et intervient auprès de nombreux Grands Comptes et Start-ups.



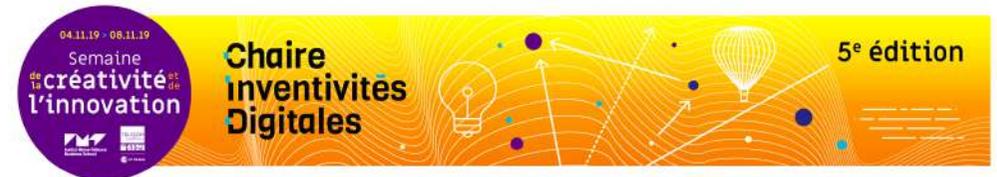
**Vincent RIGAUT** possède près de 25 ans d'expérience dans la communication, après avoir été comédien professionnel pendant 4 ans.

Il a d'abord évolué dans les milieux institutionnels (Office Franco-Québécois, Ecole de Guerre...) de 1992 à 1996, avant de se tourner vers l'univers des technologies de l'information et de la communication (opérateurs télécoms, SSII...) jusqu'en 2005, en tant que coordinateur de projets ou de responsable de la communication. Il a ensuite occupé les fonctions de délégué général du réseau des diplômés de l'Institut National des Télécommunications jusqu'en décembre 2011.

Depuis l'été 2009, Vincent Rigaut a lancé son activité de coaching, de conseil et de formation en communication personnelle et publique, dont il s'occupe désormais à plein temps.



Après six années de travail avec la Troupe du Vieux Théâtre, **Clément TISSOT** a suivi la troisième année de formation professionnelle aux Ateliers du Sudden (Paris 18<sup>ème</sup>). Puis il a participé à deux stages de danse contemporaine dirigés par Mark Thompkins. En 2009 il suit le Stage de formation à la Comedia Dell'arte, dirigé par Stéphane Mir. Dans la foulée il est admis à l'Ecole Internationale de Théâtre Jacques Lecoq (Paris 10<sup>ème</sup>) et suit le premier cycle de formation professionnelle. A l'occasion du festival d'Avignon 2012, il rejoint la compagnie Made The World Over Theater pour jouer le « Rêve Du Papillon ». Spectacle qui se jouera le même été à Suwon et Chunchan en Corée du Sud. Clément a travaillé avec la compagnie CRÛ en tant que comédien, metteur en scène et administrateur. Il travaille actuellement à la création et à l'écriture d'un nouveau spectacle.



**Antoine VILLOUTREIX** est chanteur, auteur-compositeur, originaire de Paris et installé à Berlin depuis plusieurs années, c'est d'abord une voix, profonde et chaleureuse, qui accompagne l'auditeur dans un univers musical où les atmosphères intimistes chanson et folk côtoient l'énergie explosive du swing avec des textes poétiques, mêlant humour et rêve. Il n'hésite pas à faire sonner les mots dans plusieurs langues, en français mais aussi en allemand ou en anglais, au gré de son inspiration et de ses voyages, comme dans son nouvel album „Paris Berlin“.

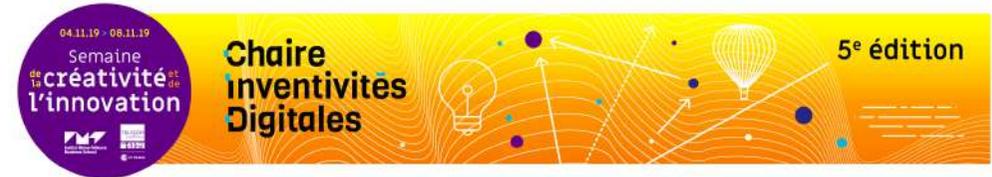
Il anime plusieurs ateliers d'écriture et participe à des tables rondes sur les questions liées à l'industrie musicale.

---

**Laura PEROUZE** est Marketing & Innovation Analyst chez Accenture



Elle travaille chez d'Accenture Digital et plus précisément au sein du Paris Innovation Center. La Paris Innovation Center est un lieu ouvert et unique où Accenture aide ces clients à transformer leurs idées en réalités.



## Co-concepteur du Serious Escape Game



**InGame Studio** a pour but de gamifier des challenges, hackathons organisés par des entreprises ou écoles supérieures ainsi que certains événements tout comme les journées d'intégration ou encore l'inauguration de nouveaux locaux. Notre gamification passe par la création d'Escape Games qui viennent à la fois servir d'amusement pour les participants lors d'un événement mais aussi de moyen pédagogique afin de leur transmettre des informations clés ou un message précis selon vos besoins de manière ludique.



L'équipe Imagine, cellule d'ingénierie pédagogique de IMT Lille Douai propose de nombreux services tels que : l'accompagnement dans la réalisation d'un projet pédagogique, aide dans la rédaction de l'appel à projet, recherche de financements, aide à la conception, intégration du contenu, prise en main de certains outils, aide à la production de documents à usage pédagogique, réflexion sur l'utilisation des TICE ou approches pédagogiques différentes dans votre cours.

## Associations du campus ayant participé



Bricol'INT est un club de bricolage ayant pour objectif de partager les connaissances et expériences techniques de chacun autour de projets pour les Écoles du campus, les associations et les étudiants.

L'association a co-créé dans le cadre de la semaine un « arbre émotionnel connecté ». Les participants pourront travailler et trouver l'inspiration au pied de cet arbre, comme un refuge à l'agitation. Lorsque l'on touche l'arbre celui-ci rentre en contact avec les spectateurs. On peut voir sa sève évoluer, son flux de vie réagir. Une invitation à la méditation et à la reconnexion avec la nature.



INTech est un club de robotique. Il participe, dans un objectif d'apprentissage, au développement et à la conception de robots de A à Z. Les membres participent à la coupe de France de robotique.

Dans le cadre de la semaine les membres ont créé 500 objets en bois, goodies spécialement conçues pour l'évènement et utilisables dans le Serious Esapce Game.



## L'art numérique s'installe à l'École

Dans le cadre de la Semaine de la Créativité et de l'Innovation, une exposition éphémère d'art numérique en partenariat avec SIANA est installée au sein même du campus pour plonger les étudiants et le personnel dans un environnement créatif.

Des médiateurs culturels seront présents pour effectuer des visites et des présentations des œuvres exposées. Les artistes interviendront durant la semaine pour rencontrer les publics.

### I. Première Intimité de l'Être

Ikse Maître | 2013

Conception sonore : Michel Bertier, artiste associé à la Fabrique de Culture Siana 2017-2020

L'œuvre représente une image tridimensionnelle des participants, permettant de s'identifier ainsi à l'image projetée qui reproduit ses mouvements comme un miroir. Lorsqu'il s'en approche suffisamment et traverse le plan de coupe, le participant découvre l'intérieur de son corps, une image morphologique, métabolique ou organique comme les rayons X, l'imagerie nucléaire ou l'imagerie par résonance magnétique le donnent à voir : densité de matière, énergie consommée ou eau constitutive de l'être humain. C'est une exploration inédite de notre propre corps à laquelle nous convie l'œuvre. Une image en profondeur, un avatar singulier et inattendu de notre propre identité. Le participant découvre, fasciné, le dedans d'un soi avec lequel il a toujours vécu sans jamais le voir. Une nouvelle intimité s'installe avec cet étranger qu'est notre propre corps.

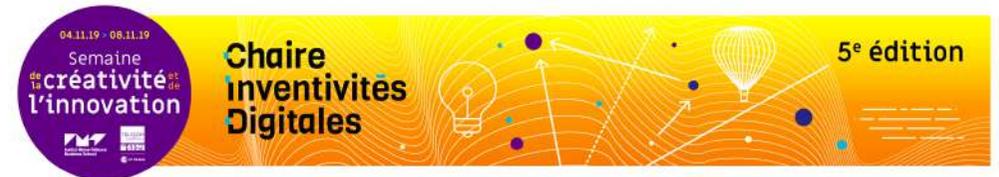
<http://www.lepixelblanc.fr/premiere-intimite-de-l-etre>



### IKSE MAÎTRE

Depuis 2008, Ikse Maître réunit scientifiques, développeurs, techniciens, musiciens et comédiens au sein du collectif des Vues de l'esprit. En 2014, il fonde Le sas, groupe science-art-société, au Centre Scientifique d'Orsay. Depuis août 2015, il est en résidence de création à l'Institut d'Astrophysique Spatiale, Université Paris-Saclay et, depuis janvier 2016, en résidence de recherche à la Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris.

<http://www.lepixelblanc.fr/ikse-maitre>

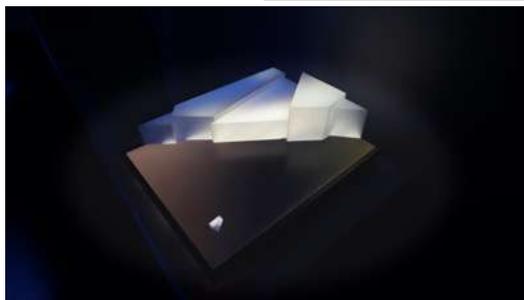


## II. Larsen C, Grain de sable primordial, Unseen

Barthélémy Antoine Loeff | 2015-2017

Diffusion vidéo de travaux de l'artiste

Ces trois installations nous renvoient à un questionnement sur l'épuisement des ressources, au réchauffement climatique. Grain de sable primordial, pixel de silicium et de lumière laissé à voir sous un compte fil, étrange rémanence d'un pixel (ou d'une espèce ?) en voie d'extinction... Larsen C est une installation poétique et contemplative s'inspirant de la barrière de glace portant le même nom, aujourd'hui en train de disparaître. L'installation reprend certains codes du diorama (maquette présentant une situation donnée) pour exprimer une zone de ressenti par rapport à cette disparition, conséquence directe de l'activité humaine. Unseen, une manifestation numérique au cœur d'un paysage minéral et glacé comme une aurore boréale artificielle, qui nous renvoie au paradoxe de notre condition, entre environnement et technologie.



## BARTHELEMY ANTOINE-LOEFF

Artiste en résidence de création SIANA 2019-2020 avec le soutien de la Région Ile-de-France

Barthélémy Antoine-Loeff est un plasticien dont les créations d'œuvres d'art optique et numériques, parfois interactives, souvent immersives, expriment des univers oniriques traversés par une relation contemplative et écologique de la nature et des éléments. L'artiste réalise des espaces de partage de son ressenti face aux « forces » du monde: onirisme, énergies, matières, technologies. Se refusant à se placer dans le champ du sublime kantien, il se positionne à l'endroit de l'émerveillement et l'engouement enfantin, comme pour revendiquer la part du rêve que nous développons enfant et qui reste à jamais notre « moteur désirant » tout au long de notre vie. (Nicolas Rosette, commissaire d'exposition)

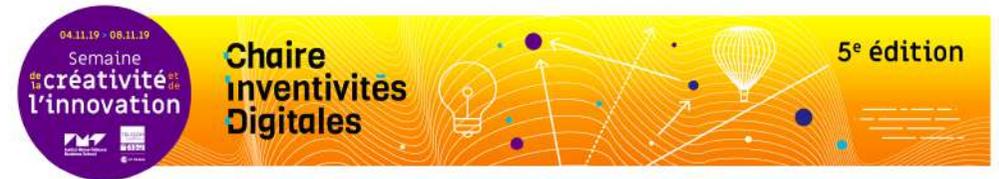
<https://ibal.tv/>

## III. 20121221, Révolution

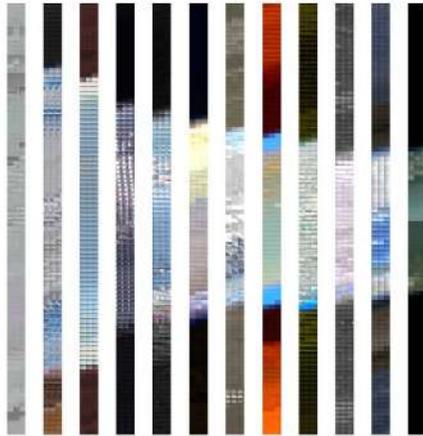
Marie-Julie Bourgeois | 2012-2019

Diffusion vidéo de travaux de l'artiste

La série 20121221 rend compte de l'observation du ciel au travers de 230 adresses de webcams, observant le ciel au solstice d'hiver 2012, soit le jour supposé de la fin du monde du calendrier Inca. La journée se décompose en 280 images prises toutes les 5 minutes. Tel un témoignage posthume d'une fin qui n'a pas eu lieu, cette collection de timelapse renvoie à la nécessité de surveiller nos environnements. La lumière du soleil ici captée par des webcam, technologie de communication basse définition, propose une esthétique issue des techniques de compression et de transfert de données, qui laisse apparaître des motifs et artefacts visuels, répétitions, discontinuités et parasites.



Révolution est une œuvre en création prévue à l'Aquarium de Paris à partir du 02 octobre 2019



#### MARIE-JULIE BOURGEOIS

Artiste en résidence de création SIANA 2019-2020 avec le soutien de la Région Ile-de-France

Marie-Julie Bourgeois développe des dispositifs sur les enjeux de la télé-présence, où l'objet caméra envahit notre quotidien. Ses recherches portent sur les activités humaines, physiques et perceptives, prises entre lumière et «machine de vision». Ces deux éléments sont mis en oeuvre dans la plupart de ses dispositifs interactifs, qu'ils soient automatiques ou en interaction avec le public. La question de la relation du public face à l'œuvre puis dans l'œuvre l'a amenée à développer des dispositifs soulignant cette tension. Elle utilise la lumière en tant que matière mais aussi pour ce qu'elle raconte, la lumière naturelle en tant qu'entité vitale et la lumière artificielle en tant que continuum technologique.

<https://mariejuliebourgeois.fr/>

#### IV. Rétrospectives de démarches artistiques

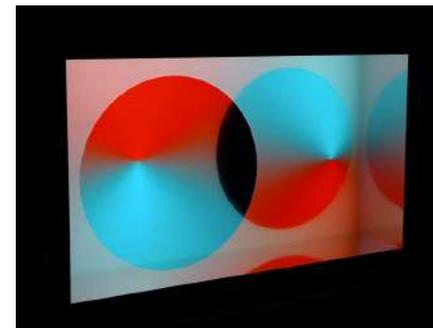
##### ONE LIFE REMAINS

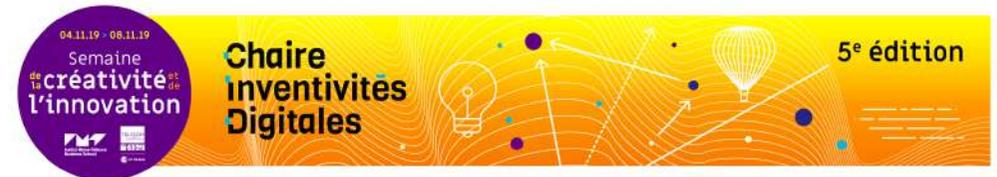
Diffusion vidéo de travaux du collectif d'artistes

Collectif d'artiste associé à la Fabrique de Culture Siana 2013-2016

One Life Remains est un collectif de Game Designers parisiens qui expérimentent autour du jeu vidéo. Il compte aujourd'hui 4 membres et présente plusieurs projets et performances lors de nombreux festivals d'art numériques en France. L'identité du collectif est centrée sur l'interrogation des propriétés du médium vidéoludique : qu'est-ce qu'un jeu, jusqu'où peut-on repousser ses limites ?

<http://www.oneliferemains.com/about>





## SPECULAIRE

Diffusion vidéo de travaux du collectif d'artistes

Collectif d'artiste associé à la Fabrique de Culture Siana 2013-2016

Spéculaire est un collectif qui réunit les deux artistes Rennais Flavien Théry et Fred Murie, qui travaillent ensemble sur des œuvres questionnant notre rapport au numérique et à notre exception (de nous-mêmes) au travers des technologies

### FLAVIEN THÉRY

Entre art et design, Flavien Théry crée des objets sources de lumière. Signe de présence d'une énergie rendue visible, la luminosité est soit envisagée comme une métaphore du vivant, soit destinée à rendre perceptible ce qui peut s'éteindre ; il donne à voir la coexistence et la fluctuation des possibles, à l'image des potentialités en présence latente dans le futur.

<http://www.speculaire.fr/flavien-thery>

### FRED MURIE

Alliant rigueur mathématique et sens de l'absurde, articulant langage visuel et langage informatique, croisant écriture et image, brouillant les frontières entre réel et numérique, entre spectateur et œuvre, la démarche artistique de Fred Murie est à la fois déterminée et incertaine. À la recherche d'un équilibre entre des idées et des formes hybrides, il développe un travail où, à l'instar d'un auteur oulipien, les contraintes qu'il s'impose nourrissent sa liberté.

<https://www.speculaire.fr/fred-murie>

## V. Environnement / Partage / Bienveillance

Quatre applications conçues par les étudiants du master ID-DIM | 2018-2019

IMT-BS, TSP, ESAD de REIMS

Les projets présentés traitent d'enjeux environnementaux et sociétaux tels que le rapport aux déchets du quotidien, la datavisualisation de nos traces digitales, l'accès aux éco-matériaux, ou l'implication citoyenne dans les actions de bénévolat. Ils prennent la forme d'applications mobiles, de plateformes, d'expérimentations visuelles. Bien qu'ils soient tous différents, ils ont pour point commun de partager les valeurs suivantes : le respect de l'environnement, le partage, la bienveillance et l'innovation.



### LA FABRIQUE DURABLE

*Cet éco-matériau théorique a pour vocation d'accompagner vers une transition écologique les créateurs soucieux de l'impact environnemental de leur pratique.*

Sarah Brémont, Camille Devillière, Maëlliss Quere : managers / Alice Dubreuil : designer graphique & numérique

### ALVY PROJECT

*Chaque année, nous jetons des centaines de déchets sans les recycler. Alvy est une application de reconnaissance visuelle de déchets, qui permet de connaître leurs composants.*

Cissé Aliou, Hatchy Vladimir, Korbi Youssef, Lemaître Lauréline : managers

### AWAKE

*Comment pourrions-nous mettre en relation les citoyens avec des associations en quelques clics et à tout instant pour favoriser l'engagement ?*

Pia Gaussoit : designer graphique & numérique / Adéla Beltran : ingénieur / Camille Fréjacque, Mehdi Bouamrane, Aïssata Tambadou : managers

### DATALAXY

*Aujourd'hui, la collecte des données personnelles fait partie intégrante de l'expérience utilisateur sur Internet. En relation avec la RGPD et dans un souci de transparence et de clarté, Datalaxy présente un programme de datavisualisation des données Facebook de l'utilisateur.*

Sikai Li : designer numérique / Yasmine Ben Khaled, Solène Pyrizok, Mathilde Zajac : managers

# LES ÉCOLES participantes

---



École publique et socialement inclusive, proche des écoles d'ingénieurs, **Institut Mines-Télécom Business School** forme des managers et des entrepreneurs responsables, innovants et ouverts sur le monde, qui guideront les organisations dans les transitions au cœur de la société de demain : numérique, énergétique et écologique, économique et industrielle. Forte de la pertinence de sa recherche et de ses formations, de son soutien à l'innovation et à l'entrepreneuriat, de sa proximité avec les entreprises et de son ancrage dans son territoire, Institut Mines-Télécom Business School tend vers l'excellence pour contribuer au développement économique national et local et à la création de valeur pour toutes ses parties prenantes. Elle partage son campus avec sa jumelle ingénieure Télécom SudParis, également membre de l'IMT. L'école compte 1500 étudiants, figure chaque année au classement des meilleures business schools françaises et européennes, et est accréditée AACSB et AMBA.



**Télécom SudParis** est une grande école publique d'ingénieurs reconnue au meilleur niveau des sciences et technologies du numérique. La qualité de ses formations est basée sur l'excellence scientifique de son corps professoral et une pédagogie mettant l'accent sur les projets d'équipes, l'innovation de rupture et entrepreneuriat. Télécom SudParis compte 1 000 étudiants dont 700 élèves ingénieurs et près de 180 doctorants. Télécom SudParis fait partie de l'IMT (Institut Mines-Télécom), premier groupe d'école d'ingénieurs en France, sous tutelle du ministre en charge de l'Industrie. Elle est co-fondatrice de l'Institut Polytechnique de Paris (IP Paris), un Institut de Sciences et Technologies à vocation mondiale sur le plateau de Saclay avec l'Ecole polytechnique, l'ENSTA Paris, l'ENSAE Paris et Télécom Paris.



## BLOC-NOTES

---

Chaire  
inventivités  
Digitales

5<sup>e</sup> édition

SUR LES TRACES

DES GRANDS INVENTEURS...

POUR CRÉER UN

MONDE DÉSIRABLE